

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 - Metode Goal-Directed Design[4]	14
Gambar 2 - Pembahasan lebih rinci Goal-Directed Design[4]	15
Gambar 3 - Alur Pemodelan[4]	23
Gambar 4 - Benchmark UEQ	28
Gambar 5 - Diagram perangkat yang digunakan untuk mengakses Aplikasi Buku Digital	31
Gambar 6 - Diagram tujuan menggunakan Aplikasi Buku Digital	32
Gambar 7 - Seberapa sering responden menggunakan Aplikasi Buku Digital	32
Gambar 8 - Diagram kendala yang pernah dialami responden saat menggunakan Aplikasi Buku Digital	34
Gambar 9 - Diagram rekomendasi perbaikan untuk Aplikasi Buku Digital	35
Gambar 10 - Model domain	42
Gambar 11 - Mental model	50
Gambar 12 - HTA	52
Gambar 13 - Warna primary	79
Gambar 14 - Typography	80
Gambar 15 - Desain halaman pencarian buku berdasarkan kategori dengan (a)(c) sebelum dan (b)(d) sesudah	97
Gambar 16 - Desain halaman detail informasi buku dengan (a) sebelum dan (b) sesudah	97
Gambar 17 - Desain halaman penyimpanan buku dengan (a) sebelum dan (b) sesudah	98
Gambar 18 - Desain halaman membaca buku dengan (a) sebelum dan (b) sesudah	99
Gambar 19 - Desain halaman highlight dan anotasi dengan (a) sebelum dan (b) sesudah	100
Gambar 20 - Desain halaman penyimpanan highlight, anotasi, dan bookmark dengan (a) sebelum dan (b) sesudah	100
Gambar 21 - Desain halaman koleksi buku dengan (a) sebelum dan (b) sesudah	101
Gambar 22 - Benchmark UEQ	108
Gambar 23 - Perbandingan UEQ	110
Gambar 24 - Benchmark UEQ	114
Gambar 25 - Perbandingan UEQ	116